**1. Einführung (10 Minuten)**

* **Aufgabe:**  
  Lesen Sie das Konzept zu Assemble with Care durch. Machen Sie sich Notizen zu den folgenden Fragen:
  + Was ist nachvollziehbar und umsetzbar?
  + Was benötigen Sie als Lehrkraft, um das Konzept erfolgreich umzusetzen?

**2. Spielen und Erkunden (30 Minuten)**

* **Aufgabe:**  
  Spielen Sie das Spiel *Assemble With Care* (30 Min). Achten Sie dabei besonders auf:
  + Die Beziehungen der Figuren zu ihren Gegenständen.
  + Die Art, wie emotionale Bindungen durch die Spielmechanik dargestellt werden.
  + Nutzen Sie hierfür (bei Bedarf) den Steckbrief

**3.1. Wahlübung: Poster mit DALL-E & Canva gestalten (ca. 30 Minuten)**

1. **Tool-Erkundung**   
   Probieren Sie aus, wie Sie mit DALL-E Bildmaterial erzeugen können. Mögliche Ideen:
   * Bilder von reparierten Alltagsgegenständen.
   * Emotionale Szenen, die die Bedeutung eines reparierten Gegenstands verdeutlichen.

Nutzen Sie Canva, um die Bilder zu bearbeiten und mit Text zu kombinieren.

1. **Planung**  
   Wählen Sie ein Ziel für Ihr Poster:
   * Soll es informieren, inspirieren oder emotional berühren?  
     Notieren Sie, welche Bilder, Slogans und Textelemente Sie verwenden möchten.
2. **Erstellung**   
   Erstellen Sie das Poster in Canva und fügen Sie Ihr KI-generiertes Bild von DALL-E ein.
   * Kombinieren Sie visuelle und textliche Elemente.
   * Achten Sie auf die Botschaft und visuelle Struktur.

**Optionale** **Fragestellungen** **zu** **KI**:

* Wie beeinflusst der Einsatz von KI-Tools die Kreativität im Vergleich zu einer analogen Gestaltung? Werden eigene Ideen gefördert oder möglicherweise eingeschränkt?
* Inwieweit könnten KI-generierte Inhalte bestehende soziale oder kulturelle Vorurteile widerspiegeln? Haben Sie in Ihren Ergebnissen mögliche Stereotype oder Verzerrungen entdeckt?

**Hilfreiche Tipps:**

* Nutzen Sie kurze, prägnante Slogans (z. B. „Reparieren statt Wegwerfen!“).
* Platzieren Sie zentrale Botschaften in der Mitte, um Aufmerksamkeit zu erzeugen.
* Experimentieren Sie mit Farbkontrasten, um die Lesbarkeit zu verbessern.

**3.2. Wahlübung; Neue Spielfigur mit blush.design gestalten (ca. 30 Minuten)**

**Teil 1: Charakterentwicklung**

1. **Auswahl einer Methode**   
   Entscheiden Sie zwischen:
   * **Option A:** Erstellen Sie eine fiktive Figur mit einer Verbindung zu einem kaputten Gegenstand.
   * **Option B:** Gestalten Sie sich selbst als Spielfigur mit einem Gegenstand, der für Sie emotional bedeutsam ist.
2. **Tool-Erkundung**   
   Probieren Sie Blush.design aus, um die Figur visuell zu gestalten:
   * Experimentieren Sie mit Aussehen, Kleidung und Accessoires.
   * Visualisieren Sie den Gegenstand, der für die Figur wichtig ist.
3. **Umsetzung (10 Minuten)**  
   Erstellen Sie den Charakter, dokumentieren Sie den Steckbrief (Name, Gegenstand, Beziehung zum Gegenstand, Hintergrundgeschichte).

**Hilfreiche Tipps:**

* Nutzen Sie verschiedene Stilvorlagen in Blush.design, um den Charakter optisch hervorzuheben.
* Wählen Sie Details, die die Persönlichkeit der Figur und ihre Beziehung zum Gegenstand widerspiegeln.

1. **Reflexion und Diskussion (ca. 20 Minuten)**

**Einzelreflexion (10 Minuten):**

Beantworten Sie schriftlich folgende Fragen:

1. Wie praktikabel ist die Nutzung von Tools wie DALL-E oder Blush.design für den Unterricht sowie das Spiel Assemble With Care?
2. Welche Herausforderungen oder Potenziale sehen Sie bei der Umsetzung?
3. Welche zusätzlichen Kenntnisse oder Fertigkeiten sind für die Schüler\*innen nötig?

**Gruppendiskussion (10 Minuten):**

Diskutieren Sie in Kleingruppen:

* Wie hat Ihnen die Toolnutzung geholfen, Emotionen und Botschaften darzustellen?
* Welche Fragen oder Probleme sind bei der Planung oder Umsetzung aufgetreten?
* Wie könnten Sie die Aufgaben für Schüler\*innen anpassen?